Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-GS>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

GUMSHOE™

ANLEITUNG

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1987 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo®-Entertainment-System™-Spiel "Gumshoe™" entschieden haben. Für dieses Spiel ist der Zapper, die Lichtpistole aus dem Sonderzubehör, erforderlich.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Ex-FBI-Agent und jetziger Detektiv Mr. Stevenson erhält eine anonyme Nachricht von einem Erpresser. Seine einziger Tochter Jeniver wurde entführt. Nur mit dem Zapper und deinem scharfen Auge bewaffnet, sollst du ihm helfen, die fünf "Diamanten des Schwarzen Panther" zu suchen, die rund um die Welt verborgen sind, um dadurch Jennifer zu befreien.

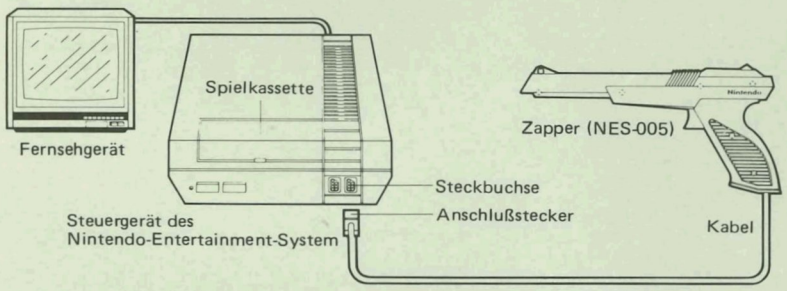
Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.
4) Lesen Sie die Bedienungsanleitung für den Zapper gründlich durch.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

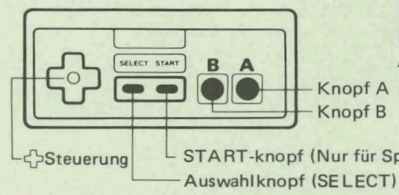
2. ANSCHLIESSEN DES ZAPPERS AN DAS STEUERGERÄT DES NINTENDO-ENTERTAINMENT-SYSTEM



Den Anschlußstecker des ZAPPERs in Buchse 2 des Steuergerätes einstecken.

3. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1



✚ **Steuerung** – funktionslos
Knopf A – funktionslos
Knopf B – funktionslos
Auswahlknopf (SELECT) – funktionslos

START-knopf (START)

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den Startknopf. Ein Pausezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des Startknopfes können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.

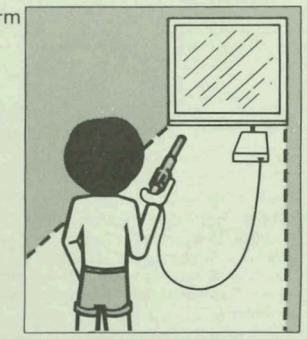
* Der Höchstpunktzahl verschwindet, wenn Sie auf den Rückstellknopf drücken oder das Gerät ausschalten.

4. BEDIENUNG DES ZAPPERS

Entfernung zum Ziel: Etwa zwei Meter
- Die Entfernung zum Ziel ist etwas von der Größe des Bildschirms abhängig.

Einstellen des Fernsehbildschirms
- Kontrast und Helligkeit des Fernsehschirms müssen genau auf dieses Spiel abgestimmt werden, da die Schüsse sonst nicht ins Ziel gehen.

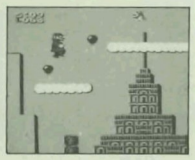
Starten des Spieles durch den Zapper
- Wenn Sie mit dem Zapper auf den Bildschirm schießen beginnt das Spiel.

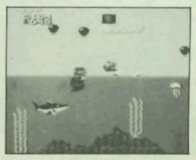


5. SO WIRD GESPIELT

Die Hauptfigur des Spiels, Mr. Stevenson, läuft innerhalb einer vorgegebenen Zeit auf ihr Ziel zu. Sie bewegt sich nach rechts. Das Spielgeschehen wechselt von rechts kommend mit dem Fortschreiten der Hauptfigur. Die Spiellandschaft ist in verschiedene Abschnitte unterteilt: Stadt, Himmel, Meer, Urwald. Gegen Ende eines jeden Spielabschnittes taucht ein Diamant auf, den Mr. Stevenson einsammeln muß. Beim Einsammeln der Diamanten muß Mr. Stevenson viele Hindernisse überwinden. Ob er es bis zum Versteck schafft und seine einzige Tochter retten kann oder nicht, hängt ganz von Ihrem scharfen Verstand und Ihrer Reaktionsschnelligkeit ab.

Stadt


Himmel

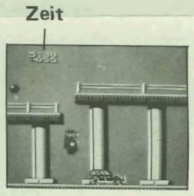

Meer

Urwald

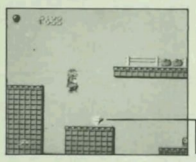
AUSGANGSPOSITION UND ZEITABLAUF

Das Spiel beginnt am Anfang des jeweiligen Abschnittes. Sollte Mr. Stevenson von einem der Angreifer "erledigt" werden und noch ein oder mehrere Leben übrig haben, braucht er nicht nochmals am Anfang des Spielabschnittes anzufangen.

Wenn das Spiel beginnt, läuft die Uhr in der oberen linken Ecke des Bildschirms rückwärts. Wenn die Uhr 0:00 zeigt, ist die Zeit abgelaufen, und Sie verlieren 1 Leben.



DIAMANTEN



Es befindet sich ein Diamant in jedem Spielabschnitt, mit Ausnahme von Spielabschnitt 4, wo Sie zwei Diamanten suchen müssen. Wenn Sie nicht alle 5 Diamanten eingesammelt haben, können Sie nicht in das Versteck von King Dom vordringen und Jennifer befreien.

SPIELABLAUF

Schießen Sie mit dem Zapper alle Hindernisse ab, die auf Stevenson zugeflogen kommen. Schießen Sie auf Stevenson selbst, wenn er in die Luft springen soll, um dadurch Hindernissen auszuweichen. Wenn Sie Stevenson einen der Ballons zum Platzen bringen lassen, können Sie dadurch die Zahl Ihrer Kugeln erhöhen.

Hinweis: Wenn Ihnen die Munition ausgeht, können Sie zwar keines der Hindernisse mehr herunterschießen, Sie können Stevenson jedoch weiterhin springen lassen.

BONUSZEICHEN

Wenn es Stevenson gelingt, eines der Bonuszeichen zu fangen, die manchmal erscheinen, wenn Sie einen Glücksvogel mit dem Zapper geschossen haben, bekommt er mehr Energie.

FEHLER

- Wenn Stevenson in ein Hindernis läuft oder ein Hindernis ihn trifft oder auf ihn herabfällt.
- Wenn Stevenson unter dem Bildschirmrand verschwindet, indem er in ein Loch im Boden fällt oder zwischen zwei Gebäuden herunterstürtzt.
- Wenn die Uhr auf Null abgelaufen ist.
- Wenn Stevenson energiegeladen mit einem Hindernis zusammenprallt, wird dies manchmal als Fehler gewertet, manchmal nicht.
- Das Spiel ist beendet, wenn kein Stevenson mehr übrigbleibt.

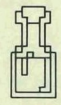
WEITERSPIELEN

Um in dem Spielabschnitt, in dem Sie zuletzt gescheitert sind, weiterzuspielen, schießen Sie auf den Bildschirm, wenn das "Game Over" erscheint.

Glücksvogel

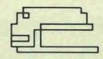
Wenn Stevenson damit zusammenstößt, zählt dies als Fehler. Kann mit einem Schuß geschossen werden. Manchmal erscheint ein Bonuszeichen.

Krafttrunk



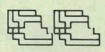
Eines der Bonuszeichen, die die Glücksvögel bringen. Wenn Stevenson den Krafttrunk trinkt, ist er solange energiegeladen, bis er mit einem Hindernis zusammenstößt.

Helm



Eines der Bonuszeichen, die die Glücksvögel bringen. Wenn Stevenson diesen Helm trägt, ist er vorübergehend gegen herabfallende Felsbrocken und Zeitbomben geschützt.

Superschuhe

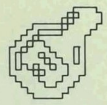


Eines der Bonuszeichen, die die Glücksvögel bringen. Wenn Stevenson diese Schuhe trägt, können ihm die Totenschädel nichts anhaben.

Gebratenes Huhn

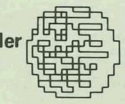
Erscheint manchmal, wenn ein Glücksvogel abgeschossen wird. Wenn Stevenson das Huhn ist, wächst Ihre Punktzahl ..... 200 Punkte.

Flasche



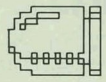
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 200 Punkte.

Herabfallender Felsbrocken



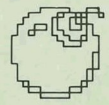
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 200 Punkte.

Sprengsatz



Wenn ein Sprengsatz mit dem Zapper zerschossen wird, explodiert er, und wenn einer der Feuerbälle Stevenson trifft, verlieren Sie 1 Leben.
Kann mit einem Schuß zerschossen werden ..... 2.000 Punkte.

Zeitbombe

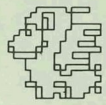


Kann gefahrlos mit einem Schuß zerschossen werden. Wenn die Zeitbombe aber von allein explodiert, zersplittert Sie in gefährliche Feuerbälle ..... 500 Punkte.

Krähe

Kann mit einem Schuß abgeschossen werden. Wenn Flaumvogel und Krähe geschossen werden, verwandeln Sie sich in gebratene Hühner ..... 200 Punkte.

Flaumvogel

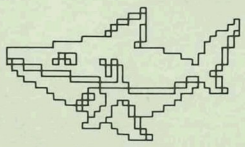


Kann mit einem Schuß geschossen werden ..... 200 Punkte.

Giftiger Käfer

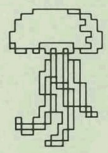
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 200 Punkte.

Haifisch



Kann mit zwei Schüssen abgeschossen werden. Der erste Treffer verwandelt ihn in Gräten ..... 500 Punkte.

Qualle

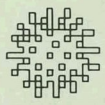


Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 200 Punkte.

Killerfisch

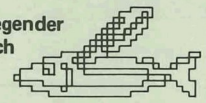
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 200 Punkte.

Seeigel



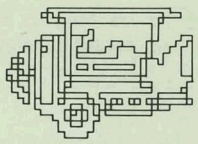
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden, aber aus der selben Richtung kommen weitere Seeigel ..... 300 Punkte.

Fliegender Fisch



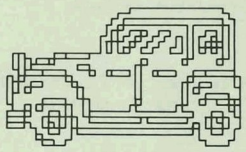
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 300 Punkte.

Flugzeug



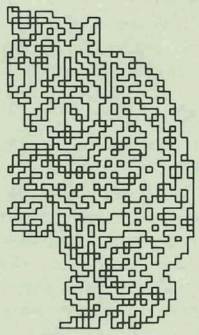
Kann mit einem Schuß abgeschossen werden. Achten Sie auf den Angriff von hinten mit hoher Geschwindigkeit ..... 300 Punkte.

Bandenauto



Kann mit einem Schuß abgeschossen werden, aber Vorsicht! Es kommt von hinten in voller Fahrt. Manchmal kommt es sogar von oben ..... 300 Punkte.

Zulie



Dieses Urwaldmonster hat den letzten "Diamanten des Schwarzen Panthers" verschluckt. Solange Stevenson dieses Monster nicht zur Strecke bringt, kann er Jennifer nicht retten. Zulie kann nicht mit dem Zapper zerstört werden. Zulie spukt Flammen. Die Flammen können mit dem Zapper erstickt werden. Stevenson muß mit seiner Maschinenpistole das Monster immer wieder in die Augen schießen. Nur so kann es zur Strecke gebracht werden.

Schwarzer Panther

Die einzige Hoffnung Jennifer zu retten ist, die fünf riesigen "Diamanten des Schwarzen Panthers" in das Versteck von King Dom zu bringen.

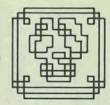
Ballons

Wenn Stevenson einen Ballon zum Platzen bringt, wächst die Zahl der Kugeln des Spielers. Wenn alle Ballons in einem Spielabschnitt zum Platzen gebracht werden, bekommen Sie einen Stevenson zusätzlich ..... 200 Punkte.

Jennifer

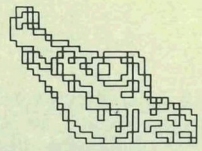
Stevensons geliebte Tochter, die von King Dom entführt wurde.

Totenschädel



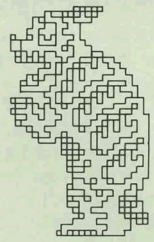
Eines der Hindernisse auf dem Weg zu King Dom. Wenn es berührt wird wird dies als Fehler gerechnet. Hat ein glühend rotes Gesicht ..... 200 Punkte.

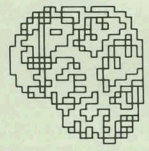
Krokodil



Wenn Stevenson in den See fällt, greift das Krokodil an. Mit 10 direkten Schüssen kann das Krokodil geschossen werden ..... 2000 Punkte.

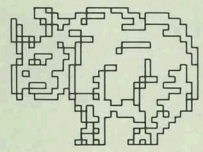
Gürteltier





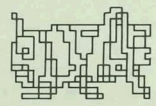
Wenn es zusammengerollt ist, ist der Zapper wirkungslos. Sie können es nur abschießen, wenn es sich aufgerichtet hat.

Nashorn



Kann nicht zur Strecke gebracht werden.

Riesenheuschrecke



Kann mit einem Schuß abgeschossen werden ..... 300 Punkte.